

Modification des attributs

Sommaire

- Ajout du niveau quadruple maître
- Amélioration des effets d'attaque des attributs
- Modification des effets d'attribut des armes
- Augmentation de la probabilité relative aux matériaux d'attribut

Ajout du niveau quadruple maître

① Enchantement possible jusqu'au niveau 4

Niveau d'équipement	Utilisation max. (attributs d'armes)	Utilisation max. (attributs d'armures)
0 à 39	2x	1x
40 à 69	3x	2x
70 à 99	4x	3x

* Objets d'équipement selon le niveau du personnage : procédé identique à celui des niveaux 70 à 99

② Lorsqu'un quadruple attribut est ajouté, le nombre maximal d'enchantements passe également à 3 pour les attributs d'armures

- Quand une armure reçoit 3x le même attribut, les statistiques de la résistance aux attributs magiques de l'armure passent à 135

Attribution d'un même attribut	Statistiques de la résistance aux attributs
1x	75
2x	110
3x	135

③ Nombre de fragments d'Eldrit nécessaires pour atteindre le nouveau niveau

- Volume de consommation de niveau quadruple de l'arme = 2x volume de consommation de niveau triple de l'arme
- Volume de consommation de niveau quadruple de l'armure = 2x volume de consommation de niveau triple de l'armure

Amélioration des effets d'attaque des attributs

1. Les effets d'arme sont améliorés en fonction de l'attribut

① Flammes

- La durée diminue tandis que les dégâts infligés augmentent
- Chez les adversaires ayant déjà subi le malus de flammes, la probabilité d'utilisation est multipliée par 2
- Des statistiques d'amélioration sont ajoutées aux dégâts de flammes
- De nouvelles fonctions sont ajoutées
- Brûlure de mana : quand des adversaires subissent un malus, le mana diminue toutes les secondes en fonction des statistiques d'amélioration prédéterminées. (Ces statistiques dépendent de la résistance aux attributs.)

② Poison

- Des statistiques d'amélioration sont ajoutées aux dégâts de poison
- La durée augmente
- La vitesse de déplacement et la capacité de saut diminuent

③ Choc

- La durée augmente
- Après leur pétrification, les adversaires changés en pierre subissent le malus corps endurci
- Corps endurci : les statistiques d'attaque et d'attaque magique sont réduites pendant un certain temps. (Ces statistiques dépendent de la résistance aux attributs magiques.)

④ Vent

- Des statistiques d'amélioration sont ajoutées aux bonus de dégâts lorsque la défense est ignorée

⑤ Voracité

- Les statistiques de gain de PM diminuent

⑥ Glace

- Seule la rapidité diminue. (La vitesse de déplacement et la capacité de saut ne sont pas concernées.)

Détails

- La probabilité d'obtenir des matériaux d'attribut issus de fragments d'Eldrit inconnus a été modifiée et harmonisée
- Le nombre de PP requis pour l'attribution ou la suppression d'attributs a été modifié
- Les effets des attributs d'armes ont été modifiés
- Avec l'ajout du niveau quadruple, il existe maintenant 4 niveaux d'effets (contre 3 avant)
- L'interface des enchantements affiche maintenant 4 emplacements d'attributs destinés aux 4 objets de sertissage
- Des appellations ont été ajoutées aux attributs correspondant aux nouvelles cases de sertissage

① Appellations pour les attributs d'armes du niveau 4

- Quadruple maître des flammes
- Quadruple maître de l'eau
- Quadruple maître du poison
- Quadruple maître du vent
- Quadruple maître-choc
- Quadruple maître vorace

① Appellations pour les attributs d'armures du niveau 2

- Excellente résistance au feu
- Excellente résistance à l'eau
- Excellente résistance au poison
- Excellente résistance au vent
- Excellente résistance à la lumière
- Excellente résistance aux ténèbres

① Appellations pour les attributs d'armures du niveau 3

- Résistance accrue au feu
- Résistance accrue à l'eau
- Résistance accrue au poison
- Résistance accrue au vent
- Résistance accrue à la lumière
- Résistance accrue aux ténèbres